

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport					Jahrgangsstufe 5 (Jungen)	
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT		Std.	Formen der Leistungsüberprüfung / Beobachtungsschwerpunkte
Spiele	<i>BEWEGUNGSFELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZBREICHE:</i> <ul style="list-style-type: none"> Reflektieren und urteilen Interagieren Methoden anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kriteriengeleitet hinterfragen in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren unter Anleitung partiell Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z. B. als Schiedsrichterin und Schiedsrichter, Spielführerin und Spielführer bzw. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen 		D		<p>Die SuS können unter Einhaltung vereinfachter Spielregeln spielen und die Mitspieler einbinden.</p> <p>z.B. Schiedsrichtertätigkeiten</p> <p>z.B.: SuS kennen die Grobform einzelner Techniken und können einzelne Fehler benennen</p>
Fußball	<i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> <ul style="list-style-type: none"> Annehmen und abspielen Spielobjekt führen Abschließen Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> regelgerecht Spielobjekte in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen aus der Bewegung zielführend abschließen die Bewegungen der Mitspielenden (Mit-/Gegenspielerinnen und -spieler) erkennen und darauf reagieren einfache Finten anwenden 		D		<p>Passspiel, Dribbling und Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Bewegungskriterien zeigen</p>

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport				Jahrgangsstufe 5		
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT		Std.	Formen der Leistungsüberprüfung
Spiele/ Basketball	<ul style="list-style-type: none"> Annehmen und abspielen Spielobjekt führen Abschließen Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> regelgerecht Spielobjekte in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen aus der Bewegung zielführend abschließen die Bewegungen der Mitspielenden (Mit-/Gegenspielerinnen und -spieler) erkennen und darauf reagieren einfache Finten anwenden 		D		Passspiel, Dribbling und Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Bewegungskriterien zeigen
Kleine Spiele	<ul style="list-style-type: none"> Taktik Spiele spielen, Spiele verändern 	<ul style="list-style-type: none"> freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf nutzen einfache Finten anwenden Spielideen erfassen und weitgehend selbstständig umsetzen kleine Spiele (in den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen) verändern 		D		Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport					Jahrgangsstufe 5	
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT		Std.	Formen der Leistungsüberprüfung
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen				D		
	Interagieren	in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren				SuS beachten Wettkampf- und Sicherheitsregeln
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren selbstständig bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen, 				z.B.: SuS kennen die Grobform einzelner Techniken und können einzelne Fehler benennen
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen	Laufen	<ul style="list-style-type: none"> 50 m (ggf. mit Hindernissen) im individuell höchsten Tempo zurücklegen und aus verschiedenen Positionen starten 1000 m im individuell höchsten Tempo zurücklegen 12'-Lauf im individuell höchsten Tempo zurücklegen und 18'-Lauf durchgehend laufen (in einem Hj. ist nach Wahl der Klasse verpflichtende die eine Leistung zu erbringen, im anderen Hj. die andere; grundsätzlich sind auch beide in jedem Hj. möglich) 		D		Siehe Leistungstabelle
	Springen	mit Anlauf einbeinig in die Weite aus einer Absprungzone und / oder in die Höhe springen				Bewertung gemäß schulinterner Tabelle
	Werfen	verschiedene Gegenstände mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen				Bewertung gemäß schulinterner Tabelle

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C

Fach: Sport				Jahrgangsstufe 5		
Themen/Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug/Niveaustufe	Bezüge zu SP/BC/ÜT	Std.	Formen der Leistungsüberprüfung	
Bewegen an Geräten				D		
	Interagieren	in sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Normen und Regeln entsprechend interagieren (z.B. bei Hilfestellungen und / oder kooperativen Aufgaben in Kleingruppen)				
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren, selbstständig bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen (z.B. Reck, Barren, Kasten, Bock) Hilfe- und Sicherheitsstellungen bei turnerischen Elementen kennen und anwenden. 				<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen z.B. die Grobform der turnerischen Techniken
Bewegen an Geräten	Schaukeln, Schwingen und Hangeln	mit Körperspannung an verschiedenen Geräten rhythmisch schwingen		D		
	Stützen und Klettern	zur Überwindung verschiedener Hindernisse/Geräte stützen und klettern				Die SuS beherrschen den Grätschsprung vorlings über einen Bock und überwinden den großen Kasten.
	Balancieren und Stehen	eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Balancieren sicher präsentieren, Stände in unterschiedlichen Körperpositionen auf unterschiedlichen, kleinen Unterstützungsflächen halten				
	Springen und Landen	mit Anlauf ein- und beidbeinig auf und über Hindernisse sowie am Boden springen und sicher landen				Die SuS können über einen Bock springen sowie den Hock-Strecksprung mit Drehung in der Feinform ausführen
	Rollen und Drehen	eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Rollen und Drehen flüssig sowie mit Körperspannung präsentieren				Die SuS können die Rolle vorwärts mit anschließender Flugrolle, Strecksprung mit halber Drehung und Rolle rückwärts in der Grobform turnen.